



REGLEMENT TOURNOI



1. REGLEMENT GENERAL

Les équipes doivent répondre aux exigences d'éligibilité citées ci-après. Le présent règlement peut être modifié à tout moment par les officiels afin d'assurer l'intégrité de la compétition et le fair-play.

En participant à l'événement, chaque joueur/coach/manager s'engage à respecter l'intégralité des termes du règlement et à en respecter l'application.

En participant à la DreamHack, chaque joueur/coach/manager accepte que son image soit utilisée dans des vidéos/photos/dessins pour promouvoir la compétition.

Il est autorisé de stream ses matchs lors de la compétition à condition d'avoir autorisation des officiels.

Chaque coach est autorisé à communiquer avec son équipe jusqu'au lancement du match.

Les observers sont autorisés tant que les deux équipes sont d'accord.

Serveur Vocal : Le serveur discord qui a été fourni aux équipes et qui sera disponible sur l'intranet pendant le tournoi est obligatoire. Chaque équipe y dispose de son propre salon vocal. L'utilisation de toute autre vocal est interdite.

2. ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTIONS

Un joueur ne peut faire partie de plusieurs équipes inscrites. Chaque équipe est constituée de 6 joueurs titulaires et 4 remplaçants maximum. Aucun joueur non-inscrit ne sera autorisé à participer au tournoi.

Chaque équipe doit désigner un capitaine (ou manager) pour toute la durée du tournoi. Il faut être âgé d'au moins 16 ans pour participer à la DreamHack. Si un joueur est mineur, il lui faudra remettre aux organisateurs une autorisation parentale.

Ne seront pas autorisés à participer :

- Les individus sous le coup d'une interdiction par Blizzard.
- Quiconque n'a pas le droit de participer en raison :
 - des lois locales en vigueur.
 - des règles définies par l'organisateur du tournoi.
 - des règles définies par les responsables du lieu accueillant l'événement.
 - Les employés, prestataires et les intérimaires qui travaillent pour Blizzard.
 - Les officiels des tournois ne peuvent pas participer.

3. COMPORTEMENT INTERDIT

Les équipes engagées dans la compétition doivent jouer à leur meilleur niveau à tout moment afin de préserver l'intégrité de la compétition et le fair-play.

Il est interdit d'avoir le stream de la compétition pendant ses parties.

Pour tout litige ou réclamation, le capitaine de l'équipe concernée doit prendre contact avec l'officiel en charge du tournoi.

L'utilisation de bugs, d'actions qui changeraient ou dénatureraient le principe habituel du jeu, est strictement interdite durant un match et entraînera une sanction disciplinaire à l'appréciation des officiels.

Les cas suivants sont considérés comme antisportifs et feront l'objet de sanctions :

- Arrangement entre équipes/joueurs sur le résultat d'un match
- Arrangement entre équipes/joueurs pour se partager la récompense
- Perdre intentionnellement une partie quelle que soit la raison ou demander à un joueur/équipe de le faire

En cas de comportement antisportif, les équipes doivent faire une capture d'écran et, à la fin de la partie, contacter un des officiels responsables de leur match.

Tout programme / outil externe contraire aux conditions d'utilisations du jeu est interdit. Le « troll » est interdit dans la compétition, chaque joueur doit faire preuve de fair-play.

Tout partage de données sensible pouvant contenir votre adresse IP sera sanctionné.

4. NOM D'EQUIPE, DE JOUEUR ET BATTLETAG

Les noms de joueurs et battletag sont soumis aux règles de Blizzard et à l'approbation des officiels. Ne seront pas tolérés les pseudos ou battletag à caractère raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible.

5. LANGAGE OFFENSANT

Les joueurs doivent appliquer le code de conduite d'Overwatch. Un joueur ne peut pas employer un langage raciste, obscène, vulgaire, insultant, menaçant, calomnieux, médisant, diffamatoire, offensant ou répréhensible ; de promouvoir/inciter à la haine ou d'avoir un comportement discriminatoire.

Un joueur pourra se retrouver suspendu pour un ou plusieurs matchs voir banni de la compétition si il venait à enfreindre l'une de ces règles.

6. RETARDS

Un retard de plus de 15 minutes entraîne un forfait automatique du match à venir pour l'équipe absente. Attention : Les 6 membres de l'équipe présente doivent impérativement rester ensemble dans le lobby pour valider la victoire par forfait.

Si tous les joueurs d'au moins une équipe ne sont pas présents, cela constitue un « no-show » des deux équipes, un score nul et le forfait des deux équipes.

7. FORMAT DE LA COMPÉTITION

- Le tournoi se compose de deux phases de groupes, puis d'un arbre à double élimination.

- La première phase de groupe se compose de 8 équipes réparties dans 2 groupes au format round robin (4 équipes par groupe). Tous les matchs de groupe se jouent en Bo1.
- L'arbre à double élimination se compose des 8 équipes. Les matchs se jouent en Bo3 sauf la finale qui se joue en Bo5. La sélection de l'Equipe gauche se fera par Shi Fu mi entre les deux Capitaines des deux Equipes.

Rôle des officiels

Les officiels sont les officiels de DreamHack et ont pour devoir de faire appliquer le règlement pour toute la durée de la compétition. Ils ont tout pouvoir pour prendre une décision en cas de litige ou d'incident.

Leur pouvoir de décision inclut mais ne se limite pas à :

- Vérifier que la composition des équipes est conforme et éligible
- Annoncer le début des parties
- Assurer la légitimité d'une pause en jeu
- Donner des pénalités en réponse à une violation du règlement
- Confirmer le résultat des matchs

Les officiels sont impartiaux, aucune faveur ne sera accordée à un joueur, une équipe, un manager, un coach ou toute autre personne.

Processus de lancement et de fin des parties

- Le capitaine d'une des deux équipes doit prendre contact avec le capitaine de l'équipe adverse, et inviter celui ci dans un salon en partie personnalisée. (Nom de la partie laissé libre, le mot de passe ne doit pas être vide)
- Les capitaines invitent leurs équipes respectives.
- Après la partie, les deux capitaines (ou le cas échéant, leur manager/coach) viennent **impérativement** rapporter le résultat à la table admin et se serrer la main.

Note : Après chaque match, il est important d'enchaîner avec le match suivant le plus vite possible, si la team adverse n'a pas encore fini son précédent match, possibilité de prendre une petite pause (rapide) sans s'éloigner de la zone de jeu. Ne JAMAIS prendre de pause sans prévenir les officiels

3.MATCH

a. Définitions:

- Salon – La Salon est la fonctionnalité du Jeu qui permet de créer et paramétrer la Partie, avant son lancement.
- Joueur – Dans cet article uniquement, un Joueur correspond à un participant d'une Equipe qui joue une partie.

b. Règles Générales

- Une équipe ne peut refuser la présence d'un Officiel dans le salon.
- Chaque Joueur doit utiliser le Compte de jeu avec lequel il s'est inscrit.
- Dans le cas où six Joueurs d'une même Equipe ne sont pas présent, les Officiels se réservent le droit de déclarer une Défaite par défaut en faveur de l'Equipe présente.

c. Procédures de Match

- Avant le Match

- Les Joueurs sont installés et prêts à jouer à l'heure prévue.
- Les Joueurs présents dans le salon sont des Joueurs.

- Pendant le Match

- Chaque partie est lancée selon les conditions spécifiques au Jeu.
- Une capture d'écran de l'écran montrant la victoire ou la défaite est prise par au moins un Participant de chaque Equipe.

- Après le Match

- L'Equipe gagnante se déplace serrer la main à chaque Joueur de l'Equipe perdante.
- Le Capitaine de chaque équipe rapporte le résultat du Match aux Officiels.

d. Procédures spécifiques au Jeu

- Cartes de modes de jeu

Mode Convoi :

1. Observatoire : Gibraltar
2. Dorado
3. Route 66
4. Junkertown
5. Rialto

Hybride:

6. Blizzard world
7. Eichenwalde
8. Hollywood
9. King's Row
10. Numbani

Point de contrôle :

11. Colonie Lunaire
12. Paris
13. Hanamura
14. Temple d'Anubis
15. Usine Volskaya

Contrôle :

16. Illios
17. Tour de Lijiang
18. Népal
19. Busan
20. Oasis

e. Sélection des cartes

Un administrateur tournoi prendra les capitaines des Equipes concernées pour procéder au pick et ban des maps.

La première Equipe à choisir est l'Equipe située à gauche du salon.

Procédure :

Les Capitaines bannissent une carte chacun leur tour jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une ;

Le Capitaine de l'Equipe à gauche choisit la première carte à jouer parmi les trois (3) restantes ;
Le Capitaine de l'Equipe à droite choisit les deux autres cartes à jouer ;
Le Capitaine de l'Equipe à gauche choisit le camp pour la première carte, et la troisième carte, le Capitaine de l'Equipe à droite le camp pour la deuxième carte.
Les cartes sélectionnées doivent être communiquées aux Administrateurs Tournoi avant le début du match

f. Paramètres du salon:

Mode de jeu : Compétitif ;
Sélection des héros : 1 par équipe, pas de doublons ;
Pas de derniers instants (désactivation de la killcam) : Activé ;
Bande passante élevée : Activée,
Objectif du jeu (attribution de la victoire)
L'objectif dépend du mode de jeu :
Point de contrôle (Assault) : l'Equipe qui marche le plus de point remporte la partie ;
Convoi (Escort) : L'Equipe qui pousse le convoi le plus loin remporte la partie ;
Contrôle (Control) : L'Equipe réussissant son objectif remporte la partie

En cas de déconnexion ou bug durant le chargement, la partie doit être mise en pause immédiatement jusqu'à ce que les 12 joueurs soient connectés.

En cas d'erreur dans la phase de pick&ban, celle-ci doit être relancée. Les joueurs effectuent la même sélection jusqu'au pick précédent l'erreur qui peut être modifié également.

Les joueurs ont pour obligation d'utiliser leur propre compte Overwatch. Il est impossible d'utiliser un autre compte que celui donné lors de l'inscription.

9. FORFAIT ET DISQUALIFICATION

En cas de forfait d'une équipe, le résultat est un score nul pour l'équipe éliminée. Seront disqualifiés les joueurs se rendant coupables de :

- Utilisation de tout type de hack, triche etc...
- Mauvais comportement (insultes, menaces, etc) / contraire au code de conduite
- Utiliser un joueur ne faisant pas partie de l'équipe enregistrée
- Utilisation du compte d'un autre joueur enregistré dans l'équipe (partage de compte)
- Intentionnellement perdre la partie (feeding/throwing)
- Profiter de bugs en jeu / utiliser un bot etc...
- Ébriété apparente ou de prise de stupéfiants, de substance illicite, dopage...
- Toute autres actions pouvant remettre en cause l'intégrité du tournoi et de la compétition

En cas d'absence / de retard supérieur à la limite autorisée d'une équipe lors d'un match, l'équipe en question perdra celui-ci.

Une équipe disqualifiée ne peut prétendre à aucune récompense pour sa participation au tournoi.

11. RECRÉATION DE PARTIE

Une partie ne peut pas être recréée sans l'aval d'un officiel.

Lors de la recréation d'une partie, les picks/bans restent les mêmes sauf en cas de restart dû au bug avéré. Dans ce cas, c'est toute la partie (pick/ban inclus) qui est relancée.

L'officiel peut demander la recréation de la partie si :

- Un joueur remarque un bug pouvant gêner le bon déroulement de la partie, avant les 15 premières secondes de jeu dans la partie.
- L'officiel constate un bug avéré et important pouvant gêner le bon déroulement de la partie.

Si un joueur a rencontré un bug critique il doit mettre en pause la partie et avertir l'officiel dans les meilleurs délais. Si le joueur attend pour signaler ce bug (qui provoquerait la recréation de la partie) alors la recréation de la partie ne sera pas accordée et la partie devra continuer.

13. RÉCOMPENSES

Le Cashprize de 6 000€ sera réparti de la manière suivante :

1er - 2 600€

2ème - 1 300€

3ème - 750€

4ème 550€

5ème à 8ème 200€

14. MATCH SUR SCÈNE

L'accès à la scène est restreint aux membres des équipes uniquement, sauf autorisation préalable fournie par les officiels.

Les managers/coachs sont autorisés à rester dans la zone de compétition mais doivent la quitter une fois le match lancé.

Les joueurs pourront utiliser leurs propres périphériques (clavier, souris, tapis de souris), sous réserve d'approbation par les officiels.

Les joueurs seront responsables de leur matériel durant l'événement.

Lors de matchs sur scène, les organisateurs fourniront du matériel informatique à la disposition des joueurs :

- Ordinateurs et écrans
- Casques antibruit, écouteurs et microphones

Les casques antibruit doivent être placés directement sur les oreilles des joueurs pendant la durée entière de la partie.

Les officiels de DreamHack se réservent le droit de demander aux joueurs d'augmenter le niveau sonore des écouteurs s'ils le jugent nécessaire.

Les joueurs ne peuvent intervenir sur le matériel d'un coéquipier une fois le match lancé. Si des problèmes techniques liés à l'équipement surviennent, l'intervention d'un technicien de l'événement peut être demandée.

Les techniciens peuvent réclamer le remplacement de tout équipement. Si un joueur souhaite utiliser un matériel personnel de remplacement, celui-ci devra au préalable être approuvé par les officiels. Dans le cas inverse, il lui sera fourni du matériel de remplacement par les officiels.

Il est interdit aux joueurs d'installer leurs propres logiciels ou programmes sur les ordinateurs fournis par l'organisation.

L'usage de ceux-ci est limité au cadre strict du jeu Overwatch.

Il est interdit de connecter aux ordinateurs fournis des équipements autres que les claviers et souris approuvés.

Il est de la responsabilité des joueurs de configurer leur compte avant le début de la partie. Les joueurs et membres des équipes se doivent d'avoir une tenue décente lors de l'événement public.

Match streamé:

Les Web-TV présentes à la Dreamhack Tours 2019 peuvent à tout moment demander à cast un match. Les équipes seront prévenues par les officiels et tenues d'inviter les caster dans le lobby avant de lancer la partie.